

大学のオンライン授業における 映像共同制作の課題と可能性

ペク ソンス¹

この論文は映像制作実践のオンライン化における課題と新しい展開の可能性を検討し、オンライン映像共同制作で有効に使える映像構成のフォームを提示することを目標にした。31名の学生が5回にわたるオンラインワークショップ型授業に参加した。それにより、三つの成果があった。第一に映像制作の経験値が異なる参加者たちがより積極的な意味で教え合う関係性を作り上げることができた。第二に教員と参加者学生の関係における役割の変換である。第三に映像構成の四つのフォーム（Assignment Form、Mediator Form、Parallel Form、Relay Form）を抽出することができたことである。

1. 問題提起

Covid-19のパンデミックにより、教育現場では困難な課題を抱えることになった。教育過程と手段をオンラインに変更せざるをえないなか、実践や実習のケースはさらなる工夫が必要になった。

この研究は、メディアリテラシー教育の一環として行ってきた映像制作実践をオンライン化していくなかで、みえてきた課題と新しい展開の可能性を検討し、最終的にオンライン上で映像共同制作を行なう際に、有効に使えるいくつかの映像構成のフォームを提示することを目標にしている。

2020年9月と10月に5回にわたって、オンライン映像制作ワークショップ型

¹ 神田外語大学外国語学部国際コミュニケーション学科准教授。

の授業を実施した。制作の目的は2021年1月に予定された国際映像制作プロジェクト²に日本チームとして参加するための作品作りであった。この授業の参加者は大学3年生と4年生の31名で、6つのグループに分かれ、「2020年、現在」をテーマに映像を制作した。

この授業はグループワークをベースにしているが、その形式を選んだ理由は参加者個人個人の映像制作能力を高めるだけではなく、グループのメンバーたちが一緒に映像を完成していく過程で直面するコミュニケーションや協働を経験するためであった。山内(2013)が21世紀型スキルを紹介するなかで、ICTを道具にしてコミュニケーションと協働で創造性を実現する教育について述べたように、今の時代に求められる協働作業の過程で学ぶための設計であった。

各自が孤立している状況で、それぞれが使えるメディアだけを駆使し、オンラインで疎通しながら、一つの映像作品を作り上げることはどこまで可能だろうか？そこにはどのような課題があり、どのような可能性を見出せるのか。

以下では、まずオンライン共同制作を行ったいくつかの事例を取り上げ、共通の話題について検討する。そして今回の映像制作授業の過程と作品を詳細に分析することで、映像構成の形式をいくつかのフォームに分類する。最後に参加者たちに対する質問紙調査からオンライン実践を成功させる幾つかの要素を抽出することにする。

2. 先行研究

一般的にオンライン・クリエイティブ・コラボレーション(オンライン共同制作)で最も有名な事例はWikipediaやOSS(オープンソース・ソフトウェア)ムーブメントである。ルーサーら(2010)はこのことを踏まえた上で、オンライン共同作業が映像、音楽、アニメーションなどの新しい分野にも急速に拡大して

² d'CATCH Project. 2004年から2021年まで続けられている国際映像共同制作プロジェクト。日本、フィリピン、タイ、中国、インドネシアの5カ国が参加。

いると指摘した。そこで彼らはオンライン共同制作を成功させる基本的原則や他の分野へどうやってうまく拡大していくかを問うために、質的インタビュー調査と量的調査などを行なった。調査対象になったのはアドビ・フラッシュ・アニメーションやゲームの最も古くて大きいオンライン・ホストであるニューグラウンズ³におけるアニメーション制作（以下 Collabs）と OSS プロジェクト（以下 OSS）に対する幾つかの研究事例であった。

彼らは同じオンライン共同制作ではあるが、全く異なる分野である二つの作業、すなわち、Collabs と OSS を比較・対比させた。その結果分かったことは、まず一つの潜在的な原則として特殊な性質を持つリーダーの重要性であった。Collabs でも OSS でも、成功的プロジェクトは確かな評判と尊敬されるリーダーによって運営されたものであった。リーダーたちはテクニカルな力量とソフト技術を持ち、分野についての知識とグループワークを成功させた経験を持っていた。次の潜在的な原則はコミュニケーションである。成功的プロジェクトではメンバー間の頻繁なコミュニケーションと活動が行われた。

Collabs と OSS の違いも明らかに存在した。Collabs の成功要素は最初の計画と構成にあって、多く決めておけばおほいほどいい結果になるし、これらが制作過程において変更されることはほとんどなかった。しかし OSS は最初の計画はそれほど重要ではなく、プロジェクトリーダーの原案よりさらにいい案が出た場合は素早く取り替えられるものであった。この差異は複雑さによると思われる。OSS はより大規模な要素が集まったの作業であるのに対し、Collabs はよりシンプルで、大がかりな目標を持つものではなかったのである。

最後にルーサーらは Collabs でも OSS でもその成功率が 20%以下で低いことを指摘し、そのためにオンライン共同制作で成功した事例をもっと研究し、その要因を取り入れることで、より多くのオンライン作業の拡大と成功が期待できると

³ Newgrounds: Everything, By Everyone. <https://www.newgrounds.com> 1995 年開始。トム・ファルプ（アメリカ）の運営。ユーザーが Macromedia Flash 作品を投稿するポータルサイトである。

述べていた。

ルーサーらの言及するオンライン共同制作は主にコンピュータベースな作業で、コンピュータオンライン上のある場所に人々が集い、同じ目標を持って作業を進めることであった。彼らが言及した他の分野への拡大の一つの事例として考えられる実践が松井らの研究である。

松井ら（2020）はオンライン環境での音楽の協働制作に焦点を当てた研究を行なった。その研究はオンライン環境の音楽協働制作における熟達者と非熟達者のコミュニケーション・プロセスに着目し、実践上で生じるコミュニケーションの課題やその要因を解明しようとするものであった。調査は熟達者と非熟達者が組み合わせられた3つのグループが音楽制作ソフトウェア Ableton Live⁴で音楽を作る際に Slack⁵で行われたコミュニケーション・プロセスを分析し、質問紙、またインタビュー調査を行うものであった。

その結果として明らかになったのは、まずコミュニケーションの課題であった。プロダクションフェーズで制作内容に対する非熟達者の関与や発話が少ないために、コミュニケーションのモメンタムが維持できなかつたのである。次に音楽・動画共有サービスを活用して音楽の嗜好を共有し、お互いの類似性を発見できた事から、非熟達者の制作内容に対する積極的な発話が生じるケースを確認したというものであった。この研究は制作能力や経験に差がある人々が共同制作を行う際の問題点を指摘、それを克服できる一つのヒントを与えてくれるものであった。

同じく音楽制作において、社会的アイデンティティと交換の理論に基づいてオンラインの作詞作曲コミュニティの研究を行なったのはセトルズら（2010）である。彼らはコラボレーション編成に関する重要な変数を正確に予測して明らかにする新しいパスペースの回帰モデルを使用して、4年間の縦断的行動データを分

⁴ Ableton Live: Ableton Live は、ドイツの Ableton 社による Macintosh と Windows 用のデスクトップ・オーディオワークステーションソフトウェア。

⁵ Slack: グループチャット、1対1のメッセージング (Direct Message)、音声通話を Web サービス

析し、メンバーに対する大規模な調査を組み合わせた研究を行なった。

セトルズらは情報技術の進歩とローコスト制作ツールが集団制作（peer production）を急増させたとし、共通の目標を持って他人と作業することは社会的、動機的、感情的利益を促進させると言及した上で、どんな要素がグループ編成とオンライン共同制作の満足や成功に影響を与えるかを調べた。実際にはFAWM⁶オンライン・ミュージック・コミュニティを対象に量的な結果とメンバーの調査から得られた質的インサイトを組み合わせた分析を行った。その結果、「コミュニケーション」「共通の関心」「コミュニティでの地位」が個人にとって共同制作を行うか否かを決める主要素であり、作業の公平な分配が成功するための最も大事な要素であることを発見したのであった。

音楽分野におけるオンライン共同制作に関する松井らやセトルズらの研究は音楽の創作に限らず、すべてのメディア・コンテンツの共同制作において、参加者間の関係性やコミュニケーション過程への理解、成功させるためのインサイトを与えていると思われる。

以上のルーサーら、松井ら、セトルズらの研究におけるオンライン共同制作の意味は基本的にはコンピュータベースなものとして「みんなで制作する」ことに意味が集中するが、オンライン共同制作はさらに広く多様な様子の制作形態をも意味している。特に教育現場ではオンラインを通して「制作することを学習する」という意味がより強くなる。

西岡ら（2020）は大学生を対象に映像制作実習のオンライン授業を設計・実施し対面での制作とオンライン化ツールでの制作結果を比較評価した上で、オンライン映像制作が対面映像制作に比べ、映像特性の理解、カット間の関係性の理解、映像文法の理解、ストーリー性の学習効果について差がないことを認め、実習実践のオンライン化の有効性を確認した。

⁶ February Album Writing Month. 短期間内に全アルバムを書こうとする作曲家たちのハーブ

ペク (2014) はオンライン映像制作プロジェクトとして、V-Pal Project を2012年 (90分×13回授業) と2013年 (90分×13回の授業) にかけて実施した。このプロジェクトは日本の大学生 (5グループの25名) とインドネシアの大学生 (5グループの20名) が映像を制作、交換し合うものであった。相手国の社会状況や文化について質問し、その質問に答える映像を作ってYouTubeにアップして見せながら、メーリングリストを使ってコミュニケーションするものであった。

しかしながら V-Pal Project はオンライン上で一つの映像作品を一緒に制作するものではなく、対面教室のグループワークで作られた動画をオンラインで交換し、コミュニケーションするものであった。

この論文で言及するオンライン映像共同制作はこの V-Pal Project の経験の上に、オンラインを通じた共同制作をより効率的に行うために設計・実施されたものである。以下では今回のワークショップ過程を詳細に検討し、オンライン映像共同制作における課題と成果について述べる。

3. オンライン映像制作ワークショップ

3-1. ワークショップの過程

参加者の映像制作に対する経験や能力に差はあったが、無経験者は一人もいなかった。また対面のグループ制作の経験者は10名いたが、オンラインのグループ制作は全員初めてであった。

- (1) 1週目：2020年9月15日～9月21日 (15日、90分間の全体ミーティング)
テーマ決め、グループわけ、グループリーダー決め、グループ映像テーマ討論
- (2) 2週目：2020年9月22日～9月28日 (22日、90分間の全体ミーティング)
映像テーマ決め、総括ディレクターとエディター決め、映像の構成、シナリオ確定
- (3) 3週目：2020年9月29日～10月5日 (29日、90分間の全体ミーティング)
各自作業

大学のオンライン授業における映像共同制作の課題と可能性

- (4) 4週目：2020年10月6日～10月12日（6日、90分間の全体ミーティング）
総まとめの編集、完成
- (5) 5週目：2020年10月13日
最終プレゼンテーション

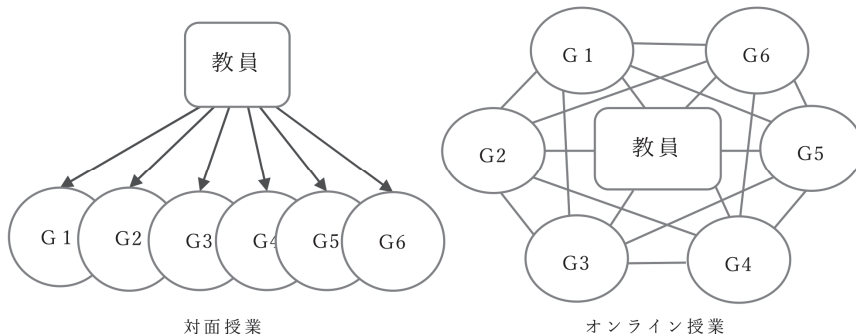
提示されたガイダンスは以下の4項目であった。

- (1) グループワーク作品の中に必ず各個人が制作した映像パートが含まれること。
- (2) 各自が使えるメディアを使って制作すること。機器やアプリの制限はない。
- (3) 最終作品のデュレーションは15分までにすること。
- (4) グループ内のコミュニケーションは基本的にZoomとLINEを使い、記録を残す。

使用したメディアは以下であった。

- (1) カメラ：スマホ（アンドロイド1名、iPhone 29名）、一眼レフカメラ1名
- (2) 編集ハードウェア：コンピュータ6名、iPad 24名、iPhone 1名
- (3) 編集アプリ：Adobe Premiere 4名、iMovie 26名、VivaVideo1名

対面授業では、教員がカメラワークや編集ソフトの使い方を教えてから、学生の制作が行われたが、オンラインでは学生が質問し、教員含め、答えを知る学生らが答えるような、みんなで教え合う形式で授業が進んだ。また作品をプレゼンする際に、使用された映像技法や文法などを再確認するようにした。



3-2. 映像分析

3-2-1. グループ1：『妄想エリート』

[映像構成] Mediator Form (媒介物形式)

[内容] 就職と妄想がテーマである。就活で失敗し、闇を抱えたある人物が、自分はエリートであるという妄想の世界に潜り込んだが、あるきっかけで現実に引き戻される。

[デュレーション] 7分 52 秒

[ショット] 102 ショット

[サウンド] BGM として『ボレロ』使用

一つのシナリオを5人で分けて、各パートを担当している。主人公は白いシャツと黒いパンツを着て、顔には白くて丸い仮面をつけたまま、全体を突き通している。この没個性のキャラクターの存在によって、5人が別々に制作したにもかかわらず、一つの物語として成立している。

映像全体を通して一つのBGMが流れ、リズムの積み上げに沿って、主人公の精神的緊張感や妄想が高まっていく様子を表現している。緊張感の高まりは映像のカット数でも現れて、最初のパーツは危ない予感、また最後のパーツは妄想のクライマックスを現すため、多くのカット割りで速いスピードの映像になっている。

3-2-2. グループ2：『コロナが存在してどう変わったか』

[映像構成] Parallel Form（平行形式）

[内容] 各メンバーがコロナの悪い影響と良い影響について語る。人と会えなくなり、感染する恐怖と感染させる恐怖。ただひたすら寂しい日々のなか、反対に家族と話せて絆が深まるなどの日常である。

[デュレーション] 5分17秒

[ショット] 72ショット

[サウンド] BGMは使わず、映像の音をそのまま使っている。

映像の前半は悪い側面、後半は良い側面を描き、最後のまとめの所で、あえて現実をポジティブに捉えようと努力することを見せている。感情を色で表現しているが、白黒でネガティブな感情を表現し、カラーフルな色でポジティブな側面を強調している。

3-2-3. グループ3：『自粛期間中の私たちの日常』

[映像構成] Relay Form（リレー形式）

[内容] 新型コロナウイルスの影響で、日常や生活スタイルが大きく変化し、大きなストレスを感じる日々が続いているなか、リフレッシュ方法や生活を豊かにできるヒントを1日のタイムスケジュールを通して紹介する。

[デュレーション] 15分56秒

[ショット] 48ショット

[サウンド] 各自のナレーションとBGMを使用。

朝の9時から夜の12時までを5人で分けて、それぞれ3時間ずつ担当し、日常を見せている。時間の流れにそった映像のため、すべてのパートで早送り映像を使っている。各自が撮ったすべての映像に、「自己紹介パート」「タイムラップ映像」「次の人の紹介」を共通して入れることで、全体的に一つの映像として自然な流れを作っている。

3-2-4. グループ4 : 『SDGs』

[映像構成] Assignment Form (分担形式)

[内容] 2030年まで世界が達成すべき17個の目標のなかで、Covid-19パンデミック下でも実行可能なテーマを各自が選んで説明している。

[デュレーション] 7分48秒

[ショット] 136ショット

[サウンド] イントロとエンディングに『SDG's for LIFE』を使用。各自の映像にはそれぞれの音楽を使っている。

自分の生活環境で撮影できる映像と画像を使用しているが、世界的な状況を伝える場面ではオンライン素材を併用している。目標の内容を多数のイメージカットと文字で説明している。

3-2-5. グループ5 : 『Today of us』

[映像構成] Mediator Form (媒介物形式)

[内容] 2020年9月23日の日記。この一日にそれぞれどのような時間を過ごしたかを日記に書き、その日の映像が流される。

[デュレーション] 6分12秒

[ショット] 109ショット

[サウンド] 各自の映像でBGMと生の音を使う。

グループの5人が9月23日をどう過ごしたかをそれぞれ映像化し、繋いだ。各自の映像をつなぐ媒体になったのは日記帳である。日記帳がトランジットと共通素材の機能をしている。

3-2-6. グループ6 : 『喜怒哀楽』

[映像構成] Assignment Form (分担形式)

[内容] 「喜怒哀楽」は中国・四書のひとつ『中庸』に由来。喜び・怒り・哀し

みの感情はやさしさの“よろい”の向こうに隠れた。登場する若者たちの日常。それぞれに付随する感情。「よろい」のすぎ間から喜怒哀楽を探る。

[デュレーション] 13分41秒

[ショット] 185ショット

[サウンド] イントロとエンディングで AI の音楽を使用。喜怒哀楽そして混乱な感情を表現するために、それぞれの感情を「色」「サウンド」「フレーム」で表現している。

4. 映像構成フォーム

対面授業におけるグループワークの場合は役割分担による制作がほとんどであった。すなわちシナリオ作成、カメラ撮影、映像編集などの作業を分けて担当する共同制作の形式である。また映像のストーリーは概ね三幕構成や起承転結の構造にそって組み立てるように勧められることが多かった。しかしオンライン授業において役割担当分担式の制作や典型的な物語構造では困難または非効率的である。

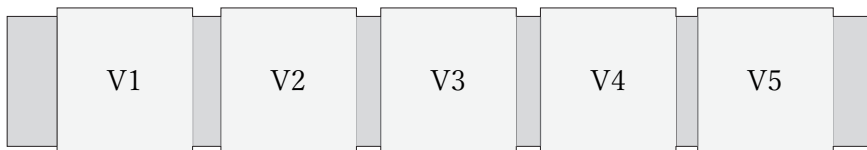
そのため、あえて今回の授業では参加者たちにオンライン上で自由にグループワークを行なってもらい、結果的にどのような形式の映像が作られたかを分析したのである。このことは参加者たちが一回以上の映像制作の能力と経験を持っていることを前提に成立したものであった。

以下の4つの映像構成形式はアンケート調査に対する参加者たちの叙述と6つの最終映像作品の分析から抽出したものである。

4-1. Assignment Form (分担形式)

グループ4とグループ6の形式である。全体の映像を通して、一つのシナリオを書いて、いくつかのパーツに分けて、各自がそれぞれのパートを担当する。一つのパートだけではあまり意味を持たず、全部のパーツを合わせて、一つの作品

として完成する。



(G4) SDGs の 2 番目・6 番目・7 番目・10 番目・12 番目の目標



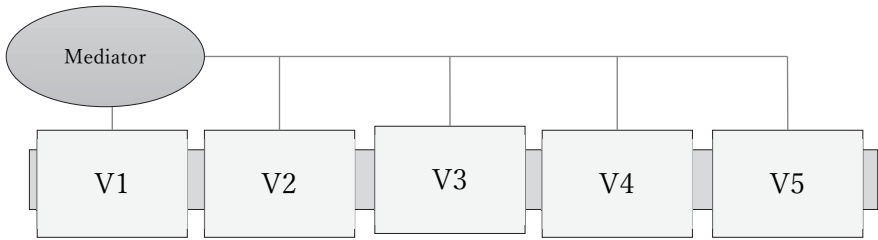
(G6) 人間の感情：喜・怒・哀・楽



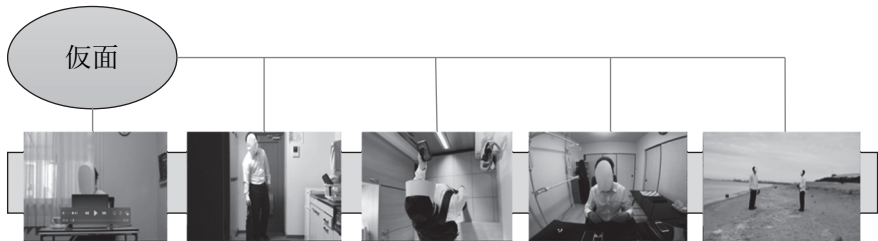
4-2. Mediator Form (媒介物形式)

グループ 1 とグループ 5 の形式である。映像全体を通す媒介物を使うことによって、それぞれの人がそれぞれ違う場所で作った映像を繋いだ時、一貫性をもたらし、一つの完成した合作映像になる。

グループ 1 では主人公が白い仮面をつけることで、別々の人が作ったにもかかわらず、一人の主人公として意味を持たせることができたのである。グループ 5 はそれぞれが日記というものを共通して使うことによって、ある 1 日の過ごし方はみんな異なっても、映像全体を通して、一貫したストーリー性を持つことができるのである。



(G1) 仮面

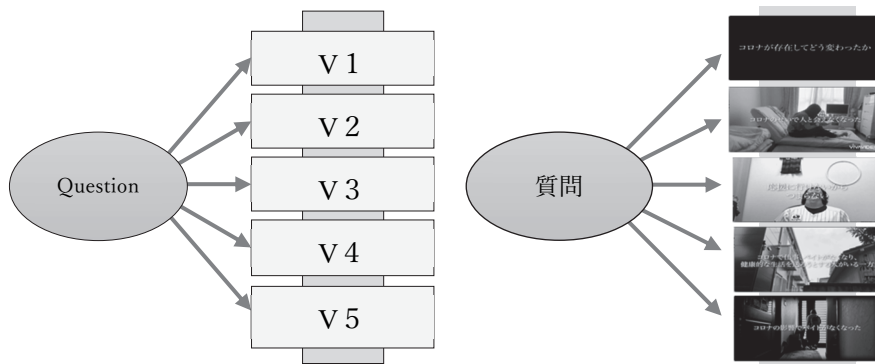


(G5) 日記



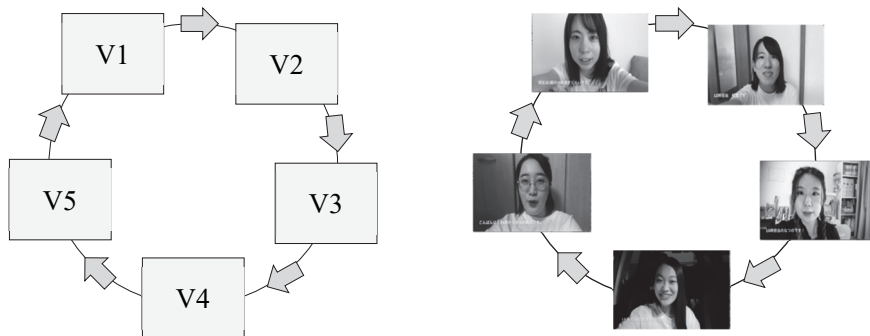
4-3. Parallel Form (平行形式)

グループ2の形式である。一つの質問、または問題提起をして、それに対するそれぞれの答えや意見をのべた映像を繋いで完成する。



4-4. Relay Form (リレー形式)

グループ3の形式である。一つの決まったシナリオをパーツに分けて、それぞれのパートを駅伝のようにボタンタッチしていくような形式である。今回の制作では次の映像に移る時に、次の人を呼びかける形式で、つないでいた。



5. 映像制作過程と作業

グループワーク映像には個人とグループ映像が組み合わせられる。それは参加者たちがシナリオ構成から撮影、編集、データー処理などの映像制作の全過程を各

自でこなすことで、制作能力を高めることを目指すと共に、グループワークの過程における作業の調整、コミュニケーションなどの経験値を高めるためである。

以下では授業後に行った全員に対する質問紙調査とリーダーへの調査によって見えてきた制作過程と結果を三つの側面で確かめる。

参加者全員に対する質問は二つあった。

(第1問) グループ全体の映像の企画と制作時のエピソード、自分の貢献、大事に思ったことを述べてください。

(第2問) 自分の映像パートに対して説明してください。

グループリーダーに対してはもう一つの質問があった。

(第3問) リーダーとしての仕事について説明してください。どの部分に気をつけたか、またどの部分が難しかったかについて述べてください。

すべての質問に対して自由記述形式で書いてもらい、Google Classroom で回収した。参加者 31 名のうち、26 名から回答をもらって、回答率は 83.8% であり、リーダーの回答率は 100% であった。

5-1. グループワークに対するリフレクション

(1) グループワークは「企画の話し合い」→「個人映像部分を決め」→「個人制作」→「収集」→「全体編集」→「映像確認」→「修正」→「最終映像完成」→「プレゼンテーション」の順に進められた。

(2) 企画の部分では作品の最終的イメージの確認と共有、ディレクターと全体映像の編集者の確定、メディアの確認、Zoom ID 確認と LINE グループ作成、サウンド・音楽イメージの共有確認などが話し合われた。

『5人で統一感を出せるようあらかじめ細かく話し合い構成を決めていました。具体的

な内容として、「普通の動画→タイムラプス→普通の動画」の順番で構成することで動画に動きをつけ飽きない構成にできるようにしました、また各動画の初めは自己紹介、最後は次の人の紹介に統一しました。また字幕についても最低限自己紹介、他己紹介、タイムラプスの三点を入れることで統一感と視聴者に何を伝えたいか正確に伝わるよう意識しました。』(G3/M.M)

(3) 各個人の映像制作が終わると、最終編集担当者がそれらを集めて、完成版の映像として仕上げた。最終編集者は完成版の映像として統一感を高めるために、色相の調節、字幕の位置・大きさ・フォントの種類の一貫、サウンドにおけるBGMの選択、音量の調整を行なった。

『色合いを編集して個性づけを狙いました。「喜」は希望を感じる水色。「怒」は怒りの感情を強調する赤、そして反対色の緑系で動画全体にフィルターをかける。「哀」は寂しさ、夢が遠く感じ、夜の冷たさを生かす青系。「楽」は楽しさと命が芽生える春を表現する暖色系。「ごっちゃ混ぜの感情」には何の感情か想像させない、色がわかりにくい彩度の低い映像にしました。』(G6/N.A)

『冒頭の文字ナレーション映像で使われているのが、AIによって自動生成された曲です。AIが作曲したということで人間の「感情」が介在していない音楽であり、この作品にぴったりだと思い使いました。ラストの動画部分では、この曲を逆再生したものを使用して無機質で不快な感じを演出しました。』(G6/S.H)

(4) リーダーまたは最終編集者がイントロとエンディングの映像を作成し、加えた。それによって全体的には編集者の個性や意見が作業の必然的な流れのなかで反映されることになった。

『個人のパートとは別に、2カット撮ってもらいました。Love Actually や作家の伊坂幸

太郎さんの作品などのオムニバスものでは、バラバラだった登場人物が、最後のシーンで同じ場所に登場するような形式が多かったので、私たちの映像作品でもそれを参考にしました。』(G5/S.N)

5-2. 個人制作に対するリフレクション

最終的に一つのグループワーク動画作品において、個々人の映像パートは独立的でありながらも、完成版と有機的な関係性を持つものである。その個人映像を制作する経験は、メディアリテラシーを高めるためのワークショップにおいて有意義なものである。

(1) 映像制作の経験が多い人は完成版の映像を意識しつつ、自分の個性を出し、完成度を上げるために色々な技法を使っていた。

『自分のパートの映像に関してこだわった点は、目まぐるしさと不穏な予兆、そして色味です。目まぐるしさはカット割りの多さで表現しました。Fix や Track、アングルやポジションを切り替えました。時計を落とすことで不穏な予兆を表現し、ラインのメッセージをアップする場面では After Effect でステビライザー機能を用いて、気味の悪いブレを表現しました。また、現実と妄想を区別するために、映像の色を少し寒色系に寄せ、妄想に戻ったところでオリジナルの色に戻しました』(G1/I.L)

(2) 映像制作の経験が少ない人も自分の映像に様々な演出の工夫をしていたことを報告した。

『僕はカメラや編集などの技術知識があまりないので、体で表現してコミカルに撮影しました。僕的にはこっちの方が視聴者側からも親しみやすく、見やすいのではないかと感じています』(G2/O.K)

『主人公が妄想と現実の間で彷徨っている表現を鏡を使い簡単に表しました』(G1/T.T)

- (3) 参加者たちは有名監督を参考にし、真似ていた。

『起きてから支度をして家を出かけるまでのシーンは、エドガー・ライト監督作品を参考にし、1カットの長さをなるべく短くしました。生活感を出すために、自然音に注目して映像に取り入れました』(G5/S.N)

- (4) 自分の映像が全体の映像や前後の映像を自然に調和できるように心かけて作業していた。

『前の映像フレームが全体的に正方形だったので、つながりがおかしくならないように私の映像も正方形で始まるようにしました。また前のBGMが静かだったのでおかしくないようにBGMを静かな前奏からだんだんと最後に向けて持ち上がる曲を選びました』(G5/U.H)

5-3. リーダーシップに対するリフレクション

- (1) グループリーダーたちの役割は基本的に全過程の進行と各個人作業の管理である。

『グループのリーダーとして全体の進行や事務的なまとめ役を務めたが、作品のリーダー・監督はAが担当してくれました』(G6/S.H)

『Zoomの日程調整、最後動画の一つにする作業、動画で統一したい点をまとめ、見本の動画の作成、みんなで最終動画のイメージを共有しました』(G4/S.S)

- (2) リーダーの最も困難な仕事はみんなの意見を引き出し、結論をまとめることであった。

『オンラインのみで制作が行われる場合、1 番のネックは意思疎通の方法とタイミングだと思います。話し合いのテーマを細かく設定して、その場でみんなが活発に話し合いながら決定するようにしました。Zoom ミーティングを行う際は、メモを取り、後でメンバーが見返せるようにしました』(G1/LL)

『グループワークを通して難しいと感じた場面は、メンバーの意見を引き出す点でした。Zoom 中に質問を投げかけても反応がない時もあったので、ある程度自分でやる事や道筋を立ててから Zoom をするようにしました』(G4/S.S)

以上の叙述からわかることは、リーダーたちはグループメンバー間の疎通を最も大事だと認識し、その解決のために LINE と Zoom のようなメディアの使用を説明するだけでなく、それらのメディアを有効に使えるようにどのように工夫したかについて述べている。彼らは見本の動画を作ったり、ミーティングの前に話題について事前に課題を与えたり、記録を残し、いつでも振り返ることができるようにしていた。

ルーサーらが言及した Collabs を成功させる要素としてのリーダーシップ、すなわち分野についての知識と成功させた経験を持った尊敬されるリーダーと比べると今回の授業でリーダーになった学生たちはたまたまリーダーの役割を引受けただけに過ぎなかったが、ルーサーらの二つ目の要素であったメンバー間の活発で効果的なコミュニケーション、また緻密な企画と構成を決めることに関して彼らははっきりした意識と意図を持って取り組んだ様子を確認することができた。

6. 結論と展望

映像制作を学び、何かを表現し、伝える作業は今までの教育の場でも行われてきた。この論文はこのようなことがオンライン上ではどのように可能であるか？どのような課題または可能性があるかを問うものであった。

誰でも簡単に自分の映像を作られるようになった時代にこそ、映像は教育の目的としてだけでなく、教育の場における道具として大きな意味を持つことができる。より高度な映像制作スキルを覚えることやプロフェッショナルな映像を目指すことは無論大事であるが、一方でより多くの人々が自分の映像を持って、何ができるかを考えることこそが必要になってきたのである。すなわち「映像をどう制作するか」ではなく、「映像で何を表現するか、何を伝えるか」により重点が置くのにさらにふさわしい状況になってきたのである。

社会的メディア状況の変化により、制作の負担が軽減し、表現やメッセージにより集中できるようになったことは、オンラインで映像制作に関する活動を行なう上でもより有利な条件になっている。

今回のオンライン授業の成果は以下の三つである。

第一に映像制作に関する知識・技能・経験の差を持つ参加者たちの状況をより積極的な意味で教え合う関係性に還元できたことである。映像制作に関する質問また全過程に対する疑問や問題意識があった場合、教員一人が対応するのではなく、全体またグループミーティングで発言してもらい、技術的解決方法をみんなで教え合い、共通の認識事項を確認・共有するようにするなど、グループメンバーが疎通することで学び合えるようにしたことである。

第二に教員と参加者学生の関係における役割の変換である。教員の役割が「どう映像を制作するかを学生に教える」というものから「学生の制作能力を確認させ、知識として定着させる」ものへと変えることができたことである。今回の授業では教員から参加者への映像制作方法を教えるのではなく、学生参加者が作った映像を見ながら、学生自身が意識的・無意識的に使ったいろいろな映像技法や文法に対して、適切な用語を用いて確認し、学生に知覚させることで、映像制作のノウハウが知識として定着させることができたのであった。

第三は個々人の映像を繋いだ合作映像作品から映像構成の四つのフォームを抽出できたことである。今回の映像制作ワークショップの全過程はオンライン上で

行われ、最終的に得られた映像作品から四つの映像構成フォーム：(1)Assignment Form（分担形式）、(2)Mediator Form（媒介物形式）、(3)Parallel Form（平行形式）、(4)Relay Form（リレー形式）を引き出すことができた。もちろんオンライン上の共同映像の構成がこのモデルに限られることでは決してないが、これらはオンライン上で映像制作ワークショップや実践を行う際に利用または応用できると思われる。そしてこのようなグループワーク実践を積み重ねることによってオンライン制作の可能性を広げることを期待するのである。

グループワークは言うまでもなく「共通の目標に向かって他者と協力し、一緒に仕事をする能力、すなわち他者とコミュニケーションすること、多様な視点から問題解決できること、集団の中で役割を認識し遂行するなどのスキル」（山内 2020、p13）として、時代によって変化する高度な能力として今の時代に求められる「中核能力」（山内 2020、p12）のひとつにもなるのである。

今回の論文では授業の四番目のガイダンスであった「グループ内のコミュニケーションは基本的に Zoom と LINE を使い、その記録を残しておくこと」によって獲得されたデータを分析することができなかった。映像作品や質問紙調査の叙述からは得られない制作過程におけるより詳細なやりとりや葛藤をわかるためにはこのメンバー間のコミュニケーション過程の分析は必要である。次回からのオンライン映像制作においてはこの部分に重点をおいた分析を実行することにした。

[参考文献]

Kurt Luther, Kelly Caine, Kevin Ziegler, Amy Bruckman (2010). Why It Work (When It Work): Success Factors in Online Creative Collaboration, In Proceedings of the ACM conference on supporting group work, Sanibel Island, p1-p10

松井克文、山口紗穂、ハウタサーリアリ (2000) オンライン環境の音楽制作における熟達者と非熟達者のコミュニケーション・プロセス

Burr Settles, Steven Dow (2010). Let's Get Together: The Formation and Success of Online Creative Collaboration, In Proceedings of the ACM conference on supporting group work, Sanibel Island p1-p10

Seongsoo Baeg (2014). Designing a Project for Media Literacy and Intercultural Understanding: Two cases of d'CATCH and V-Pal, Pacific Asian Communication Association, 1-15.

山内祐平 (2013) 10年後の教室：ICTで変わる学びの未来 日経パソコン、Kindle版

山内祐平 (2020) 学習環境のイノベーション、東京大学出版会

西岡貞一、鈴木佳苗 (2020) 大学生を対象にした制作実習科目のオンライン授業の実践と課題、日本教育メディア学会第27回年次代会、p98-p101